

# Le jeu vidéo et le serious game sont-ils légitimes dans l'enseignement du français ?

Analyse du processus de scolarisation des fictions  
vidéo-ludiques dans l'institution scolaire

Laetitia Perret, Université de Poitiers, ESPE,  
FORELL

# hypothèse

- le processus de scolarisation du JV s'inscrit dans une histoire.
- le jeu vidéo est un art de l'image immersif, fictionnel, ludique (Shaeffer, 1999) qui relève de la culture de masse juvénile (Rioux, Sirinelli, 2002) et nécessite un équipement technique. Il possède donc des points communs avec la lecture (Chartier, 2002), le cinéma, la télévision (Bantigny, 2008, Denizot, 2009), qui sont scolarisés depuis longtemps.

# 1. Un processus général : scolariser la culture de masse juvénile

- une première phase de réaction de l'institution scolaire qui se caractérise par un discours de rejet.
- De même que les enfants, les jeunes lisent trop, n'importe quoi, ils regardent désormais trop, n'importe quoi, ils jouent trop, à n'importe quoi (Chartier, 2002).

- Années 1970 : nouveau discours :
- prise en compte de la culture de masse juvénile.
- politique d'équipement : achat des supports permettant les activités (téléviseurs, ordinateurs, tablettes...)
- politique d'usage : prescriptions officielles, publications pédagogiques portant sur les activités scolaires que permettent ces équipements (Bantigny, 2008).

- Des politiques d'usages scolaires très éloignés des pratiques sociales.
- la culture de masse
  - relève du loisir,
  - possède aussi une forte dimension fictionnelle, immersive
  - est une culture de l'image
  - pour le jeu vidéo, possède une dimension ludique.
- l'école conserve à la fois
  - sa conception de la culture : il n'y a d'apprentissage, de connaissance qu'à l'école (Chervel, 1998)
  - et sa conception de l'apprentissage : mise à distance des savoirs (Daunay, 2007).

## 2. détournement par la mise à distance

**Formation de l'enfant, sujet privé, social (Daunay, 2007).**

- la fiction est identificatoire : contamination des comportements répréhensibles et des mauvais modèles
- la fiction stimule l'imagination
- la fiction est un lieu d'évasion

## **Formation de l'élève, l'apprenant, le sujet scolaire (Daunay, 2011).**

- Les pratiques scolaires se caractérisent par la mise à distance des savoirs (Daunay, 2007), le développement du métalangage, les apprentissages formels.

## a) Mettre à distance : transformer la fiction

- proposer des fictions, écrites, télévisuelles peu immersives : contes moraux, robinsonnades, morceaux choisis, télévision éducative, *serious games*



## b) Mettre à distance : les pratiques d'écriture

- école primaire : rédactions sur des sujets du quotidien, maîtrise de la langue, processus rédactionnels (Bishop, 2010).
- Lycée : explication de texte, lecture méthodique -1987, lecture analytique -2006, dissertation, commentaire composé, écriture d'invention
- *Ingénierie éducative* de 2009 : tenir un journal de bord de son expérience vidéoludique, pratiquer des logiciels d'écriture de fiction interactive

- Pratique du commentaire (littérature cinéma)
- Commentaire de l'image qui nie sa spécificité
- programme d'histoire des arts pour tous les niveaux de 2008, « illustration, bande dessinée. Cinéma, audiovisuel, vidéo, montage photographique, dessins animés, et autres images, arts numériques, Pocket films. Jeux vidéo, etc ... ».
- 2015 « cinéma, photo, télévision, jeux vidéo, Internet, etc ».
- Pas de spécificités de l'image fixe, en mouvement, analogique, muette, sonore

- Ingénierie éducative de 2009 : visualisation du poème de Victor Hugo « Djinns » afin de « réconcilier culture ado et culture classique »
- images scannées, fixes, décontextualisées de leur trame narrative, interactive
- L'image perd sa dimension fictionnelle et immersive

## c) Mettre à distance : « l'éducation à »

- apprendre le langage spécifique aux nouveaux médias, par le biais des « éducation à ».

« le modèle moderne de la lecture de consommation a triomphé, mais le modèle traditionnel de la lecture de formation subsiste. Lire pour s'informer et se distraire, cela s'apprend, cela requiert des exercices, des progressions, des dispositifs d'évaluation, bref, un processus de formation ».

(Chartier, 2002)

- « formation du jeune téléspectateur actif », 1979 (Bantigny, 2008)
- « lire et comprendre des textes et documents composites » ; « saisir les caractéristiques de l'environnement médiatique et numérique », (MEN 2015)
- sédimentation des modalités de lecture :
  - lire sur le mode lettré, la culture lettrée étant la seule permettant d'être un citoyen libre (Lahire, 1999)
  - culture lettrée passe par la mise à distance.
  - lire des textes littéraires, documentaires, composites, numériques, sur le mode de la distance.

# 3. évacuation du ludique

- jeu perçu que dans sa dimension motivationnelle et non dans sa dimension apprentissage (Brougères, 2002, 2011).
- La pratique des jeux vidéo développe des compétences de haut niveau, (maîtrise de systèmes complexes, recherche par induction, collaboration) et des connaissances.
- toujours acquises de façon informelles et sans que le joueur en ait véritablement conscience (Poix, Genvo 2009, Berry, 2007).
- L'école retient du jeu sa part d'appât pédagogique
  - pour entrer dans des apprentissages considérés comme complexes
  - pour motiver des publics considérés comme peu sensibles aux apprentissages traditionnels.

- le numérique pour la MDL et l'apprentissage de la lecture et de l'écriture
  - QCM en ligne en MDL
  - 2015, 10 projets de services numériques dans le domaine de l'e-éducation sélectionnés pour bénéficier d'un soutien des investissements d'avenir : MDL, apprentissage de la lecture et de l'écriture

# Éléments bibliographiques

- BANTIGNY, Ludivine, « Les deux écoles. Culture scolaire, culture de jeunes : genèse et troubles d'une rencontre (1960-1980) », Revue française de pédagogie, n° 163, 2008, p. 15-25.
- BERRY, Vincent « Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », Revue française de pédagogie [En ligne], 160 | juillet-septembre 2007, mis en ligne le 01 septembre 2011, consulté le 12 novembre 2016. URL : <http://rfp.revues.org/738> ; DOI : 10.4000/rfp.738
- BISHOP, Marie-France « Didactique et perspective historique. À propos d'une recherche sur les écritures de soi à l'école élémentaire », Pratiques [En ligne], 145-146 | 2010, mis en ligne le 15 juin 2010, consulté le 19 mars 2017. URL : <http://pratiques.revues.org/1568> ; DOI : 10.4000/pratiques.1568
- BROUGERE Gilles, « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », Education et sociétés, 2/2002 (no 10), p. 5-20. URL : <http://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2002-2-page-5.htm> DOI : 10.3917/es.010.0005
- BROUGERE, Gilles « Les jeux du formel et de l'informel », Revue française de pédagogie [En ligne], 160 | juillet-septembre 2007, mis en ligne le 01 septembre 2011, consulté le 28 novembre 2016. URL : <http://rfp.revues.org/582> ; DOI : 10.4000/rfp.582
- CHARTIER Anne-Marie, « Les modèles contradictoires de la lecture entre formation et consommation, de l'alphabétisation populaire à la lecture de masse ». Cahiers de l'Association internationale des études françaises, 2002, n°54. pp. 361-380. DOI : 10.3406/caief.2002.1470 [www.persee.fr/doc/caief\\_0571-5865\\_2002\\_num\\_54\\_1\\_1470](http://www.persee.fr/doc/caief_0571-5865_2002_num_54_1_1470)



- CHERVEL André, La culture scolaire, une approche historique, Belin, 1998.
- CHERVEL, André, Histoire de l'enseignement du français, Retz, 2006.
- DAUNAY Bertrand, « Le sujet lecteur : une question pour la didactique du français ». Le Français aujourd'hui, 157 (2), 2007, p. 43-51.. DOI : 10.3917/lfa.157.0043
- DENIZOT Nathalie, « Le cinéma à l'école et dans le cours de français : petit historique », Recherches n° 51, Le cinéma en classe de français, 2009, p. 7-36.
- DENIZOT Nathalie Genres littéraires et genres textuels dans la discipline français », Pratiques n° 145/146, juin 2010, pp. 211-230.
- DUBORGEL, Bruno, Imaginaire et pédagogie, Le sourire qui mord, 1983.
- GERBER, David, « Succès, dangerosité et illégitimité » dans Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture, CRAIPEAU, Sylvie, GENVO Sébastien, et SIMONOT Brigitte (dir.), Question de communication. Série actes n°8, 2010, p.73-86.
- LAHIRE (Bernard). - L'invention de l'illettrisme : rhétorique publique, éthique et stigmates. Paris, La Découverte (Textes à l'appui), 1999 Paris
- POIX Joël, GENVO Sébastien, « concevoir un jeu video éducatif », Les dossiers de l'ingénierie éducative Mondes virtuels, espaces imaginaires N° 65, mars 2009
- RIOUX , SIRINELLI, La culture de masse en France de la belle époque à aujourd'hui, Fayard 2002
- SCHAEFFER Jean-Marie, Pourquoi la fiction ?, Paris, Seuil, 1999